

2025（R7）年 小論文コンクール（テーマは「笑」）の応募総数は 10 編でした。応募いただいたみなさん、ありがとうございました。

日本では、小学校のうちは読書感想文などで文章を書く機会がありますが、中学、高校と進むにしたがってまとまった文章を書く機会が減ります。また、スマートフォンや SNS が普及して、メッセージの内容も形式も話し言葉とあまり変わらないものになってきました。ところが、高校卒業間近になると、入試や就職試験の小論文、志望理由書などが必要になり、大学進学後や社会人になってからは、レポートや卒業論文、ビジネス文書、挨拶状など、正式な文章を書く機会にあふれています。

岩手県立大学の小論文コンクールは、県内高校生のみなさんが書くことへの苦手意識を克服し、書くことの面白さを実感してもらう機会を提供するものです。文章をまとめるというのは、決して楽な作業ではありません。しかし、それは大学や社会の中で必要な作業であるだけでなく、その作業を通じて自分の考えを形づくるという大切な働きも持っています。今回応募してくれたみなさんは、自分自身との対話を繰り返すことで、自分の考えが文章という見える形に発展したことに気づいたと思います。そこには達成感があります。よりよいコミュニケーションのため、そして自分自身の成長のため、みなさんがこれからも文章を書き続けてくれることを願っています。

2025(R7)年、いわて高校生小論文コンクール 講評

作品の評価にあたっては次の 4 つの観点に着目した。

- (1) 与えられたテーマ「笑」に沿って、自分なりに論点（小テーマ）を立てているか。
- (2) 表記、文章表現、文章構成は的確か。
- (3) 自分自身の経験、感性、思考に基づいた論述となっているか。この点では、自身の生活体験に根ざした論述であることが望ましい。
- (4) 論理的に分析や提言をしているか。

(1) 与えられたテーマ「笑」に沿って、じぶんに論点（小テーマ）を立てているか。

今回のテーマ「笑」から外れた作品はなかった。「笑」は、まずは愉快なときに自然と表れる表情だが、他の動物にはないことからわかるように、きわめて多様で複雑な意味をもつ表情である。この「笑」について応募者はそれぞれの視点から論じている。その絞り込みの適切さや面白さが作品の個性となっている。

(2) 表記、文章表現、文章構成は的確か。

表記については、全体としてよくできていた。誤字脱字、誤変換などは少なかった。一昨年からは、すべて PC 入力としたので、手書きの薄い文字などなくなって読みやすくなった。しかし、進学や就職の試験では当面は手書きのままであろう。そのため、ノートを取ったり手紙を書いたり、日常で手書きの機会をもつことも必要である。

また、生成 AI の発達と普及によって、なめらかな文章が自動生成力されるようになった。PC で文章を書く場合は、生成 AI を安易に利用してしまうという落とし穴が隠れている。文章力が未熟な段階で、AI が生成した文章のコピペばかりを繰り返していると、文章力は身につかず、課題発見力や思考力も衰えて

しまうことだろう。その意味でも、草稿は手書きで書いてみることを勧める。

文章表現については、一読では意味の分からないような文はなく、全体としてよくできていた。あえて言えば、一文を短めに終わるよう意識した方がよい。長くても3行くらいだろうか。文が長くなると読みづらくなりがちだし、主語と述語が呼応していない、いわゆるねじれた文にもなりやすい。

ところで、文章表現を工夫するときに一般論として言えることは、形容詞や副詞をできるだけ使わず、それを具体的な叙述で表すことである。子どもが感想を聞かれたときに「楽しかったです」「よかったです」といった答え方をするのをよく見聞きする。文章として表現する場合には、どのように楽しかったりよかったりしたのか、あるいは「楽しい」や「よい」と言わずに楽しいことやよいことを読み手に伝えるにはどう書けば効果的かを考えよう。

文章構成については、とりあえずは段落分けを意識するとよい。段落は内容的に一つのまとまりを持っている。どこからどこまでを一つの段落とし、前後の段落とどういう関係にあるのか（順接、逆接、例示など）をよく考えながら書こう。そうすることで、文章全体の論理構成が明確になってくる。段落が多すぎて段落分けの意味がほとんどなくなっている作品も見られたので、注意してほしい。1,200字ならば、4～6 くらいの段落構成が適切であろう。また、論理的な文章を書くことに慣れないうちは、「したがって」「または」「しかし」「なぜなら」のような接続詞、「それ」「これ」「前者」「後者」「一方」「他方」「第一に」「第二に」のような指示や順序を示す語句を意識し、多用すると論理的な文章になりやすい。もっとも、新聞の記事や社説を読んでも、このような語句の使用は意外に少ない。つまり簡潔で読みやすい文章は、論理の流れがすんなりと頭に入ってくるので、接続詞や指示語を減らすことができるのである。

段落の話が出たところで、余談にはなるがパラグラフ（段落）ライティングについて言及しておこう。パラグラフライティングとは、パラグラフ（内容的に一つのまとまりをもった文の集まり）の最初に、そのパラグラフ全体を代表するような重要な一文を持ってくるべきという考え方である。これは欧米での作文教育で強調される概念で、日本でも大学でレポートや論文を書くときには、これを意識して執筆するよう指導されることもある。各パラグラフ（段落）の最初の一文を抜き出すと全体の要約ができてしまう。書き手と読み手双方にとって、論理が明確になって理解しやすい。この「講評」もまたパラグラフライティングを意識して書かれている。

しかし、文章といってもさまざまな文体、形式がある。文学作品、手紙、日記などは一般的にはパラグラフライティングの考え方では書かれていない。では「小論文」はどうか。実は決まりがない。論文やレポートに近い論理的な文章を書くことが求められているときには、パラグラフライティングの考え方は有効だし、文芸・文学的な文章が求められていると思えば、随筆のような起承転結の構成にしたり、経験や想像の世界をふくらませて書くこともあり得る。

最後に、論述字数について一言。この小論文コンクールの場合は、字数が少なくても内容で評価されることはある。だが、試験の小論文の場合は、字数が少ないだけで失格となることもあるので注意しよう。最少でも制限字数の8割、できれば9割以上は書くべきである。

(3) 自分自身の経験、感性、思考に基づいた論述となっているか。この点では、自身の生活体験に根ざした論述であることが望ましい。

毎年のことだが、(3)で大きな差が出ている。文章でもスピーチや会話でも、その人独自の事例を取り上げた方が、読む人、聞く人は関心を持つ。事例と描写で独自性を出す方が、(4)の論理や主張で独自性を出

すより容易である。なお、テレビや新聞でしばしば使われる「ストックフレーズ」（出来合いの文や言葉）を安易に使うのは避けたい。そうしたフレーズが、自らの生活実感や体験に照らして適切な表現なのかを立ち止まって考え、吟味してみよう。誰もが知っているフレーズというものは、実は誰にも訴えかける力がないのかもしれない。独自の事例がなく、だれでも知っている事例を使って論じる場合は、(4)がより重要になる。

(4) 論理的に分析や提言をしているか。

論文やレポートでは必須である。ことに 1,200 字という限られた字数のこの小論文コンクールの場合、論点を一つに絞って論証することが必要である。いくつもの論点を取り上げては散漫な文章になってしまう。また、(3)で独自の事例を取り上げ、描写に工夫を凝らしたとしても、ただ叙述するだけでは作文とは言えても小論文とは呼べない。論点を一つに絞り込んで、根拠を示し、反論も想定しながら思考を深めるべきである。

以下で、応募作品を具体的に講評する。

昨年の小論文コンクールのテーマは「顔」だった。「顔」は自己と他者との境にあってコミュニケーションで重要な役割を果たす。顔は、例えばディスプレイのように一方的に内面を映し出す道具なのではない。表情を通して共感、共鳴、反発などの感情が生まれ、自分と他者の考えに変化が生まれる。そうした相互作用の境目に、顔が位置しているのである。

笑うことと泣くこととは人固有の表情であり、高度な知能を前提とする。赤ちゃんの笑いが場を和ませることがある。回りの大人はわざと変な顔を作って見せて、赤ちゃんをもっと笑わせようとするかもしれない。笑いは満ち足りた感情を表す表情だが、この赤ちゃんの笑いを巡る情景は、人と人との情緒的な交流が幸福の要素であることを象徴している。

満ち足りた気持ちになったとき、自然と笑みがこぼれるものだ。例えば結婚式のような格式張ったセレモニーのスピーチでジョークがでると、緊張の糸が緩んで、安心感から笑みがこぼれ、宴会場が笑いの渦となることがある。これはただの可笑しさをこえて、笑いがコミュニケーション手段ともなっている例である。

このコミュニケーション手段としての笑いは、笑いの本来の役割とは異なる役割を果たすことがある。その場を取り繕うための笑いである。悲しい出来事に打ちひしがれた人が、それを心配して話しかけてきた人に笑みを浮かべて対応するのは、悲痛な雰囲気や和らげるための配慮ともいえる。しかし、それ以上心情に入り込まれることを拒むバリアなのかもしれない。ごまかし笑いや照れ笑い、苦笑いなども、バリアとしての役割を果たしているのだろう。

満ち足りた気持ちの表出としての笑いは、ときには優越感にひたるための嘲笑や冷笑となることもある。集団心理と結びついて、いじめやマイノリティへの迫害で表れる嘲笑は、赤ちゃんの無垢の笑いとは対極に位置しているといえよう。

笑いは、その意味を問うとき、一筋縄ではいかない複雑さを秘めている。この複雑さを 1,200 字で語り尽くすことはできない。事例や場面を一つに絞って書く方が賢明である。どういう事例・場面を取りあげてどう描写するのかが腕の見せどころである。

以下で講評する入賞作は、取りあげた場面のユニークさや、考察の論理性で一步秀でていたと言えよう。なお、優秀賞の 2 作品と佳作の 4 作品に付されている番号は評価の順とは関わりない。

作品(1) (最優秀賞・学長賞) 人を支える「笑顔」

勉強でも部活でも「笑顔」で支えられてここまでやってこられたことができたこと、そして将来は笑顔で支える人になりたいことを語る作品である。まわりの人たちが笑顔で支えてくれたことがほほえましい。

しかし、支えがあることの大切さはよくわかるものの、そのことと笑顔との関係がはっきりしない。もし、真剣なまなざしで見つめられ、励まされ続けたらどうだろう。相手の気持ちがまっすぐにこちらに伝わるけれども、心の負担は大きい。笑顔があることで、失敗も受け入れられ、次にがんばればいいという安心感が生まれる。口先だけの笑いではなく、失敗もふくめて相手を受け入れる心からの笑いの大切さが確認できる。

作品(2) (優秀賞) 笑顔の力

この作品では、「笑い皺」というユニークな言葉が出てくる。キーワードといってもいいかもしれない。冷笑的に笑うことを「鼻で笑う」という。逆に、心から笑うときは、表情全体が変わる。とくに、目元や眉が変形する。笑い皺ができるほど笑うことは自分にとっても人にとってもよいことだ。

私には私の表情は見えない。しかし、笑うことが私のことも幸せにするとすれば、それは私の笑顔がまわりの人を笑顔にし、回りの人の笑顔が私を幸せにするという再帰的な関係が成り立っているからであろう。この作品では、文字情報では、表情によるコミュニケーションができないという限界も的確に指摘されている。

作品(3) (優秀賞) 生活を豊かにする笑い

この作品も笑いのコミュニケーション機能を中心に論じている文章である。相手を不快にさせてしまったという失敗体験が述べられているのが面白い。ハラスメント発言や失言の例は、日々メディアで報道されている。発言者が場を和ませるジョークとして発言したものが、広く報道されて批判されるというパターンが多い。聞き手の立場への想像力が不十分だったものから、発言者の人間性そのものが疑われるものまで様々だ。

しかし、発言があって初めて課題が明らかになることもある。したがって、リスクをとってもジョークを発し続ける勇気は大切ではなかろうか。

作品(4) (優秀賞) 笑うことの光と闇

笑いのダークサイドに焦点をあてたところがユニークである。嘲笑、冷笑というものは確かに存在する。ことに、マイノリティに向けられたとき、それは人の尊厳を傷つける人権侵害をなり得る。この作品が主張するように、私たちは対等・平等な人間関係をめざさなければならない。

難しいのは、例えば「〇〇県出身の人は……」「血液型が〇の人は……」といった話題で悪意なく笑う場合である。この作品に出てくる「iPhone集団」と「Android集団」との関係もそうした微妙な例の一つかもしれない。また、権力者を風刺する漫画を見て笑う場合もある。このような場合は、なぜそれがおかしいのか、笑いの意味や構造を見抜く分析力が必要だ。

作品(5) (佳作) 緊急時における笑顔の効果

笑いとリラックスとの身体的な関係を説明していて、ユニークである。しかし、評者の体験からして、ほんとうに緊張しているとき、不安にさいなまれているときに、笑うのは難しい。むりして笑っても、目は笑っていなかったり、引きつった笑いになったりする。たぶん、日ごろからトレーニングが必要なのだ。深いゆっくりとした呼吸を意識する、脱力した身体の状態をイメージするなど、ここ一番のときにもできれば、それが微笑みとして表情にも表れ、周囲の人々の気持ちをも和らげる。それが、自分に反映してさらに落ち着くというプラスのスパイラルが働く。

作品(6) (佳作) 「笑」の本質

笑いの意味や働きは複雑で、その本質を一言でとらえることは難しい。この作品では、「集団の中で親密さを保つため」という笑いのコミュニケーション手段という側面に焦点を絞って考察している。しかし、人は一人で笑うことがあり、コミュニケーションという面のみで笑いを語り尽くすことはできない。満ち足りた気持ちになったときに自然に笑みがこぼれるというのは分かりやすい。だが、例えばコントやジョークを見聞きしたときの笑いはなんだろう。日常の常識的なパターンに乗りながら、そこから外れた意外性が見えたときに笑いは起こる。その意味で、人を笑わせるには創造力が必要であり、それがAIにできるかどうかは面白い論点といえる。